

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS  
POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
TEMA BERBAGAI PEKERJAAN  
KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas- Tugas Dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**FALKUTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAMNEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS  
POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
TEMA BERBAGAI PEKERJAAN  
KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas- Tugas Dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing 1 : Ida Fiteriani, M.Pd**

**Pembimbing 2 : Yuli Yanti, M. Pd.I**

**FALKUTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAMNEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

## ABSTRAK

Berdasarkan hasil pra penelitian diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah gambar dan berpatokan pada buku. Media yang hanya berupa gambar, jadi dalam segi materi penyampaian tidak jelas, tidak komunikatif dan sulit dipahami. Sedangkan yang dibutuhkan peserta didik seperti media yang lebih menarik, seperti media yang ada gambar dan terdapat suara, media yang ada materi atau penjelasan isi materi. Jadi karena itu peneliti ingin mengembangkan media video *powtoon* karna dalam media video *powtoon* dapat menjawab dari permasalahan yang dihadapi peserta didik.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan video dan keefektifan hasil pengembangan video berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan. Dengan ini, peserta didik membutuhkan media yang bisa menyampaikan materi yang variatif dan inovatif dengan mengaitkan kehidupan nyata peserta didik, seperti media pembelajaran yang berupa video berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik. Sehingga dapat membangkitkan motivasi pembelajaran peserta didik pada pembelajaran tematik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE dengan menggunakan lima langkah tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluasy*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli bahasa serta respon pendidik dan peserta didik. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik memperoleh kategori sangat layak dengan persentase dari ahli materi sebesar 80%, ahli media memperoleh kategori sangat layak dengan persentase sebesar 87,85%, penilaian ahli bahasa memperoleh kategori sangat layak dengan persentase sebesar 84,16%. Penilaian pendidik memperoleh kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 96,92%, sedangkan penilaian peserta didik pada tahap uji coba skala kecil mendapat kategori sangat

menarik dengan persentase sebesar 92,75%, dan uji coba skala besar memperoleh kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 91,60%. Dengan demikian media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sangat layak dan sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada pembelajaran tematik.

**Kata kunci:** *Research And Development, Powtoon, Video Pembelajaran.*





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon  
Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai  
Pekerjaan Kelas IV SD/MI**

**Nama : Eci Widyawati  
NPM : 1611100213  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam siding munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Ida Fiteriani, M.Pd.**

**NIP. 19820624 201101 2 004**

**Yuli Yanti, M. Pd. I**

**NIP.**

**Mengetahui  
Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd  
NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukaramo Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO  
BERBASIS POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
TEMA BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV SD/MI**, Disusun  
oleh: **ECI WIDYAWATI, NPM : 1611100213**, Jurusan: **Pendidikan  
Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah diujikan dalam sidang  
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari Senin, 05  
April 2021 pukul 15.00 s.d 17.00 WIB, tempat : Ruang Sidang *Virtual  
Google Meet*.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd. (.....)**

**Sekretaris : Anton Tri Hasnanto, M.Pd. (.....)**

**Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd. (.....)**

**Penguji Pendamping I : Ida Fiteriani, M.Pd. (.....)**

**Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd.I (.....)**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M. Pd.**  
**NIP. 196910031997022002**

## MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merobah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Q.S Ar-Ra'd : 11)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah atas Kehadirat Allah SWT karena atas berkah, rahmat, dan taufiq dan hidayah-Nya skripsi ini telah selesai dengan baik, dengan ketulusan hati penulis persembahkan ini sebagai ungkapan cinta dan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtuaku tersayang, Bapakku Widodo dan Mamaku Suparmiati Terimakasih atas semua doa yang tak henti, kasih sayang dan cinta tiada terhingga, serta motivasi, semangat dan nasehat yang selalu diberikan. Kupersembahkan karya kecil ini kepada Bapak dan Mamak yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembarnya kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Untuk Bapak dan Mamak yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik, terima kasih Mamak, terima kasih Bapak, Terima kasih ya Allah yang telah mengirimkan insan terbaik dalam hidupku.
2. Kakakku tersayang Eko Giantoro A.Md Terimakasih sudah menjadi salah satu panutan dalam perjalanan pendidikanku dan selalu memberi semangat dan doa. Serta keluarga besarku yang selalu mendoakan demi kesuksesan dan keberhasilanku.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Eci Widyawati yang dilahirkan di Kalianda pada tanggal 27 Desember 1998, anak terakhir dari 2 bersaudara dari pasangan suami istri, Bapak Widodo dan Ibu Suparmiati.

Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis di mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) pertiwi kalianda yang diselesaikan pada tahun 2004, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) di SDN Bumi Agung Kalianda yang diselesaikan pada tahun 2010, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Kalianda yang diselesaikan pada tahun 2013, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di SMK N 1 Kalianda yang diselesaikan pada tahun 2016.

Tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Kini telah menyelesaikan materi kuliah dan telah lulus ujian Munaqosyah di UIN Raden Intan Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim...*

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT karen telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih tulus ikhlas kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Syofnida Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan yang telah memberikan bimbingan, sumbangan pemikiran, kritik, dan saran selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi.
3. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
4. Ibu Yuli Yanti M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada penulis.
5. Ibu Dra. Tati Sugiarti, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sukabumi bandar Lampung dan
6. Ibu Yessi selaku wali kelas IV di sdn 1 sukabumi bandar lampung dan Ibu
7. Kedua Orang Tuaku Tercinta (Widodo dan Suparmiati) yang menjadi orang tua hebat yang tak henti menyayangi, mendoakanku, memberikan semangat, motivasi serta menantikan keberhasilanku.

8. Kakakku Eko Giantoro yang selalu memberikan dukungan, sumber semangat dalam setiap langkahku.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan kelas D angkatan 2016 di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Lampung yang selalu menghadirkan keceriaan, kebersamaan, kekeluargaan dalam menuntut ilmu dan menggapai impian. Kita adalah orang-orang yang tak pernah lelah menggapai semua yang kita impikan.
10. Sahabat berbagiku di perantauan (Anggun, Risti, Osy, Sisi, Fahmi, Restu, Bayu) terimakasih telah menjadi sahabat bahkan seperti keluarga dimana tempat berbagi cerita, kebahagiaan, keceriaan, senyuman dan pengalaman yang mengesankan.
11. Teman-teman KKN Kelompok 65 desa Sumberagung Kecamatan Way Sulan dan teman-teman PPL Kelompok 128, terimakasih telah berbagi ilmu, pengalaman, canda tawa dan kebersamaannya selama ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat.

.....  
.....  
.....

Bandar Lampung, 19 Januari 2021

.....  
.....  
.....

Penulis,

.....  
.....  
.....

Eci Widyawati

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTAK .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Masalah.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8

<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2. Macam-Macam Media Pembelajaran .....	11
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
4. Pemilihan Media Pembelajaran .....	13
B. Video .....	14
1. Pengertian Video .....	14
2. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video .....	15
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Video .....	15
C. Powtoon .....	16
1. Pengertian Powtoon .....	16
2. Manfaat Powtoon .....	17
3. Langkah-langkah Menggunakan Powtoon .....	18
4. Kelebihan dan Kelemahan Powtoon .....	21



D. Pembelajaran Tematik .....	21
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	21
2. Tujuan Pembelajaran Tematik .....	23
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	24
4. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik .....	25
E. Penelitian Yang Relevan .....	27
F. Kerangka Berfikir .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	31
C. Prosedur Pengembangan .....	32
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Instrumen Penelitian .....	36
F. Teknik Analisis Data .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	43
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	43
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	44
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	62
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	68
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	73
1. Penilaian Ahli materi .....	73
2. Penilaian Ahli Media .....	73
3. Penilaian Ahli Bahasa .....	74
4. Penilaian Pendidik .....	75
5. Penilaian Uji Coba Skala Kecil .....	76
6. Penilaian Uji Coba Skala Besar .....	77
7. Kelebihan dan Kelemahan Produk .....	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian .....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Pendidik .....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....	39
Tabel 3.4 Kriteria skor .....	40
Tabel 3.5 Skala Kelayakan .....	41
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kemenarikan Video .....	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2 .....	63
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Pendidik .....	65
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	69
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Skala Besar .....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Web Browser : Google .....	18
Gambar 2.2 Tampilan Pada Website Powtoon .....	19
Gambar 2.3 Tampilan untuk Login .....	19
Gambar 2.4 Tampilan Untuk memilih Create .....	20
Gambar 2.5 Tampilan Untuk Memilih Tema .....	20
Gambar 2.6 Tampilan fitur kerja Powtoon .....	21
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berfikir .....	37
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	40
Gambar 4.1 Tampilan Awal Pembukaan Video .....	45
Gambar 4.2 Tampilan Perkenalan .....	45
Gambar 4.3 Tampilan Yang Akan di Pelajari .....	45
Gambar 4.4 Tampilan Muatan Pembelajaran .....	46
Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	46
Gambar 4.6 Tampilan Penjelasan Materi .....	46
Gambar 4.7 Tampilan Penjelasan Materi .....	47
Gambar 4.8 Tampilan Penjelasan Materi .....	47
Gambar 4.9 Tampilan Penjelasan Materi .....	47
Gambar 4.10 Tampilan Bagian Pertanyaan .....	48
Gambar 4.11 Penjelasan Tentang Tanaman .....	48
Gambar 4.12 Tampilan Peta Pikiran .....	48
Gambar 4.13 Tampilan Penjelasan Materi .....	49
Gambar 4.14 Tampilan Penjelasan Materi .....	49
Gambar 4.15 Tampilan Bentuk Diagram Venn .....	49
Gambar 4.16 Tampilan Pekerjaan di Daerah Pegunungan Petani Sayur .....	50
Gambar 4.17 Tampilan Pekerjaan di Daerah Pegunungan Budidaya Ikan .....	50
Gambar 4.18 Tempat Usaha di Daerah Pegunungan Seperti Penginapan .....	50
Gambar 4.19 Pekerjaan Di Dataran Rendah Petani Padi .....	51
Gambar 4.20 Pekerjaan Di Dataran Rendah Seperti Pedagang ...	51
Gambar 4.21 Pekerjaan Di Dataran Rendah Di Bidang Industri .	51
Gambar 4.22 Tampilan Pekerjaan di Dataran Seperti Restoran ..	52
Gambar 4.23 Pekerjaan di Bidang Jasa Ojek .....	52
Gambar 4.24 Tampilan Di Bidang Jasa Guru .....	52

Gambar 4.25 Tampilan tentang Manfaat Bakau .....	53
Gambar 4.26 Tampilan Tentang Pertanyaan .....	53
Gambar 4.27 Tampilan Penutup .....	53
Gambar 4.28 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	55
Gambar 4.29 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	65
Gambar 4.30 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	67
Gambar 4.31 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	69
Gambar 4.32 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	71
Gambar 4.33 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2 .....	73
Gambar 4.34 Diagram Hasil Penilaian Pendidik .....	75
Gambar 4.35 Tampilan sebelum revisi .....	77
Gambar 4.36 Tampilan sesudah revisi .....	62
Gambar 4.37 Tampilan sebelum revisi .....	64
Gambar 4.38 Tampilan sesudah revisi .....	67
Gambar 4.39 Tampilan sebelum revisi .....	68
Gambar 4.40 Tampilan sesudah revisi .....	68
Gambar 4.41 Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	70
Gambar 4.42 Diagram Hasil Uji Coba Skala Besar .....	71





# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Pendidikan dapat berdampak positif dan juga negatif dalam membentuk karakter seseorang melalui perkembangan IPTEK yang terjadi.<sup>1</sup>

Manusia tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan bagi setiap manusia merupakan sebuah kebutuhan dalam menjalani hidup di dunia. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Pendidikan dapat memberikan manfaat pribadi maupun sosial dan sebagai sumber utama untuk membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Pendidikan dapat disimpulkan mampu mengembangkan potensi individu secara optimal demi kepentingan pembangunan masyarakat. Allah SWT telah memerintahkan kepada hambanya untuk belajar karena mengingat betapa pentingnya pendidikan untuk manusia agar mendapat ilmu pengetahuan, sesuai firmanNya dalam Surat Al-Baqarah ayat 31 yaitu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ

هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

---

<sup>1</sup>Chairul Anwar Et Al., "The Effectiveness Of Islamic Religious Education In The Universities The Effects On The Students Characters In The Era Of Industry 4.0," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 3, No. 1 (2018): 87

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat, sehingga mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Satu diantara bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dari perkembangan ini adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan secara tepat, sehingga dalam perkembangan teknologi ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional perlu adanya inovasi pengajar dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik.<sup>3</sup>

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran berupa media presentasi yang dapat dengan mudah diterima adalah media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi, yaitu: garis, symbol, gambar, gerakan, dan suara. Media yang terdapat lima bentuk informasi tersebut adalah gambar hidup (*film*) dan televisi (*video*). Tidak semua jenis televisi dan film dapat menyampaikan semua jenis informasi. Media pembelajaran mendapat respon yang baik bagi peserta didik. Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pada masa sekarang ini terdapat banyak aplikasi-aplikasi komputer yang diluncurkan, diantaranya yaitu: Geogebra, Microsoft Powerpoint Mathematica 7, Adobe

---

<sup>2</sup>Yuberti, 'Peran Teknologi Pendidikan Islam pada Era Global', *Akademika*, 20.1 (2015). h.137

<sup>3</sup>Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, Arris Maulana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta', *Jurnal Pendidikan*, 9.1 (2020), 8.

Flash, Micromedia Flash, dan masih banyak lagi yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para pendidik di Indonesia untuk mengembangkan sebagai bahan pembelajaran<sup>4</sup>

Peranan media dalam pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi yang dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar.<sup>5</sup> Hal ini berarti media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar.

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian adalah SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung dan SDN 2 Campang Raya. Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik selama ini menggunakan media pembelajaran yang bersifat visual, seperti media gambar dan berpatokan pada buku. Dari media gambar tersebut tampilannya kurang menarik dan terkesan monoton, tidak komunikatif dan sulit dipahami oleh peserta didik. Dari segi materi, media gambar dalam penyampaiannya tidak jelas karena hanya berupa gambar. Sedangkan yang dibutuhkan peserta didik media yang lebih menarik, seperti media yang ada gambar yang bisa bergerak dan terdapat suara, media yang dapat menjelaskan materi agar peserta didik lebih memahami dalam proses pembelajaran. Pada masa pandemi

---

<sup>4</sup>Ruhban Masykur, Nofrizal, M. Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Micromedia Flash*". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8 NO.2 (2017) h.17

<sup>5</sup>Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan IPA*, 1.1 (2015), h.92.

ini semua proses belajar mengajar menggunakan daring. Dalam proses pembelajaran daring guru melakukan proses pembelajaran hanya dengan membagikan materi apa yang harus dikerjakan peserta didik melalui whatsapp grup, dan kadang hanya membagikan foto materi dari buku.

Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media video berbasis Powtoon yang menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran video ini mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

*Powtoon* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan mudah, karena tampilan kerja *Powtoon* yang sangat mirip *Powerpoint*, serta telah dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur pilihan karakter, yang sangat menarik diantaranya, animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah, memiliki objek, latar belakang, dan musik, sehingga pengguna dapat membuat video dengan menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia, selain itu pengguna juga dapat mengimpor gambar atau audio.<sup>6</sup>

*Powtoon* yang memiliki berbagai fitur yang menarik ini, adalah alat yang ideal bagi guru untuk memproduksi bahan-bahan ajar mereka sendiri.<sup>7</sup>

Pada Kurikulum 2013 sekolah sudah menggunakan pembelajaran tematik dan termasuk kebutuhan yang bisa konkret dan juga abstrak sebagai pembelajaran peserta didik tersebut. Sekarang kurikulum 2013 memang sudah digunakan. Kurikulum 2013 dijalankan bukan tanpa rintangan. Dari awal kurikulum 2013 digunakan sudah memunculkan perbeaan

---

<sup>6</sup>Alexander Nanni, "Teaching English Trought the Use of Cloud-Based Animation Software Powtoon" *TESOL Journal*, 2.3, (2015) h 2.

<sup>7</sup>Serpil Gunaydin a, Aysen Karamete a, "Material Development to raise Awarene of Using Smart Boards Powtoon" *Jornal of Contemporary Education University, Turkey European*, 15.1 (2016) h 116.



pendangan dari pihak masyarakat antara suka dan tidak suka. Tetapi sampai sekarang masih dapat digunakan.<sup>8</sup>

Video pembelajaran menggunakan powtoon, dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan. Maka dari itulah peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi terbaru Powtoon pada pembelajaran tematik agar dapat menciptakan suasana belajar yang baru, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena untuk mengetahui bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran tematik untuk itulah dipilih dua sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Pipit Ika Juliana mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Powtoon* dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS). Penelitian ini menghasilkan produk media berbantuan *Powtoon* dengan model CPS yang telah selesai dikembangkan berbentuk video yang dapat dijalankan pada *smartphone android* dan PC/Laptop. Media dilengkapi dengan uraian materi bangun datar segiempat. Aplikasi ini telah divalidasi oleh validator dan dapat dikategorikan valid dengan hasil penilaian kedua ahli yaitu ahli media dan ahli materi, masing-masing persentase 86,52% dan 86,67% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil uji hipotesis data akhir diperoleh  $t_{hitung} = 6,6170$  dan  $t_{tabel} = 1,670$ . maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak, artinya hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan *Powtoon* dengan model pembelajaran CPS pada mata pelajaran matematika lebih baik daripada pembelajaran konvensional.<sup>9</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Andrianti, Retno Susanti, dan Hudaidah dalam penelitiannya tentang

---

<sup>8</sup>Ismail Suardi Wekke and Ridha Windi Astuti, "Kurikulum 2013 Di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi Di wilayah Minoritas Muslim", *Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 02.1 (2017), hal 34.

<sup>9</sup>Pipit Ika Juliana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Powtoon Dengan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII Smp', 2018, 12.

mengembangkan *powtoon* dengan *audiovisual*. Penelitian ini menghasilkan bahwa media pembelajaran yang baik dan menarik perhatian siswa. Memperoleh nilai akhir menunjukkan pada penjelasan tentang materi 4,32 kriteria sangat valid, pada rancangan/desain pembelajaran (*construct*) memperoleh 4,00 kriteria valid, pada komponen media (*lay out*) mendapatkan 4,1 kriteria valid. Berdasarkan hasil menganalisis tersebut maka layak untuk dipakai pada pembelajaran sejarah dan diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>10</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran video berbasis Powtoon telah banyak memberikan efek yang positif dalam pembelajaran. Maka peneliti akan mengembangkan media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan. Memahami kutipan dari permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem pembelajaran disekolah masih berbasis online atau daring dikarenakan pandemi
2. Dalam proses pembelajaran daring guru masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran
3. Peserta didik membutuhkan pembaharuan penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar
4. Pendidik perlu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

---

<sup>10</sup>Yeni Andrianti And L R Retno Susanti, 'Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah', N.D. 11.

### **C. Batasan Masalah**

Melihat masih luasnya permasalahan yang diidentifikasi, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada pengembangan media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI.
2. Bagaimana kelayakan pada media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI.
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik pada media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan pada media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik atau peserta didik pada media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI.

**F. Manfaat Penelitian**

Hasil kajian ini diharapkan bisa memberi manfaat, diantaranya yaitu:

**1. Bagi Peserta Didik**

Dengan video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan peserta didik diharapkan lebih mudah dalam memahami materi, lebih termotivasi dalam proses KBM dan minat belajar terhadap pembelajaran lebih meningkat.

**2. Bagi Pendidik**

Video pembelajaran berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan bisa digunakan sebagai opsi dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah dan bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menggapai tujuan pembelajaran sehingga bisa memperbaiki nilai peserta didik.

**3. Bagi Sekolah**

Dapat menyumbangkan ide dalam upaya untuk membuat suatu perbaikan untuk meningkatkan mutu proses hasil belajar siswa.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi kejadian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.<sup>11</sup>

Media yaitu segala jenis perangkat dan saluran yang digunakan sebagai penyampaian informasi dari asal sumber pesan kepada yang menerima pesan dan dapat menstimulus pikiran, menimbulkan semangat, perhatian, keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pesan/informasi yang disampaikan. Media juga disebut sebagai perantara pendidik untuk menyampaikan segala hal atau pesan yang tidak bisa dilihat langsung oleh peserta didik, tetapi secara tidak langsung dapat diilustrasikan melalui media.<sup>12</sup>

Media digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan. Media komunikasi jelas berkontribusi besar bagi dunia pendidikan. Penerapan media dalam pembelajaran di lingkungan pendidikan,

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ( Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

<sup>12</sup> Nunuk Suryani, Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 3

pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Pelaksanaan tugas sebagai pengajar, pendidik perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam surat AR-Rahman ayat 1-4 berbunyi :

اَلرَّحْمٰنُ ﴿١﴾ عَلَّمَ الْقُرْاٰنَ ﴿٢﴾ خَلَقَ الْاِنْسٰنَ ﴿٣﴾ عَلَّمَهُ  
اَلْبَيَانَ ﴿٤﴾

Artinya: (Tuhan) yang Maha pemurah, yang telah mengajarkan Al Quran Dia menciptakan manusia. mengajarnya pandai berbicara.

Ayat ini menjelaskan bahwa mengajar itu mempunyai prinsip kasih sayang. Mengajar harus dimaknai sebagai perwujudan kasih sayang. Prinsip kasih sayang akan melahirkan prinsip-prinsip mengajar seperti ikhlas, kelembutan, dan tenggang rasa terhadap peserta didik.

Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media menurut Olson merupakan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan informasi melalui rangsangan indra disertai dengan penstrukturan informasi, sedangkan media menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) adalah



suatu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi.<sup>13</sup>

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Menurut Zahara Mustika mengemukakan beberapa sumber belajar untuk memberikan dukungan dalam proses pembelajaran siswa diantaranya:

- a. Cetak (buku teks program, buku tugas dan buku pegangan)
- b. Audio (kaset/pita audio, piringan audio dan radio/rekaman siaran)
- c. Audio Cetak (buku latihan dilengkapi rekaman/CD/kaset, gambar/poster dilengkapi audio).
- d. Proyek visual diam dan proyek audio (film rangkai, film bingkai/slide suara)
- e. Visual gerak (film bisu)
- f. Visual gerak dengan audio (film suara, vcd)
- g. Benda (benda nyata, model tiruan) dan computer.<sup>14</sup>

## 2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Leshin *et all* membagi media pembelajaran menjadi berap jenis yaitu:

- 1) Media berbasis manusia seperti pendidik, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, dan *field-trip*
- 2) media berbasis cetak seperti buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas
- 3) media berbasis visual seperti buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide
- 4) media berbasis audio-visual seperti video, film, program slite tipe, dan televisi
- 5) media berbasis komputer seperti pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, dan hypertext.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup>Yusufhadi Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 392.

<sup>14</sup>Zahara Mustika, "Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif, *Jurnal Ilmiah Circuit* 1.1 (2015): 64–77.

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran yang telah disebutkan diatas, peneliti menggunakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam media berbasis audio visual.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, memiliki arti bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik. Selain itu alat bantu belajar ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media sebagai alat bantu juga diharapkan dapat memberikan stimulus, mempersamakan pengalaman serta pemahaman pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.
- b. Media sebagai pengarah dalam pembelajaran. Yang bermaksud bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan, serta kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki peserta didik.
- c. Media mengurangi verbalisme. Dalam proses pembelajaran sering terjadi peserta didik mengalami verbalisme karena materi yang dijelaskan oleh pendidik bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada contoh nyatanya, sehingga peserta didik hanya bisa mengatakan tapi tidak memahami bentuk dan karakteristik objek tersebut. Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- d. Media mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga. Yaitu media memungkinkan suatu objek atau peristiwa

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyah, *Ibid*, h 79-93.

yang sulit dijangkau untuk ditampilkan didepan kelas dalam bentuk gambar ataupun video.<sup>16</sup>

#### 4. Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran meskipun caranya berbeda-beda. Namun demikian, tidak dipungkiri untuk mengetahui bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang tentu akan memberikan pengaruh kepada efektivitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media pembelajaran sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi oleh beberapa hal berikut:

- a. Tujuan atau kompetensi apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari tujuan ini bisa dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut.
- b. Materi pembelajaran, yaitu bahan atau kajian apa yang diajarkan pada program pembelajaran tersebut.
- c. Familiaritas media dan karakteristik peserta didik/pendidik, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan.
- d. Adanya medis yang bisa diperbandingkan karena pemilihan medis padadasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan didesain atau dikembangkan.<sup>17</sup>

Sementara itu, ada 3 tahapan yang harus dilakukan apabila akan merancang atau mendesain media pembelajaran yaitu:

- a. Pembatasan, yaitu mengenai rumusan tujuan atau kompetensi, rancangan media yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam

---

<sup>16</sup>Fiska Komala Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Al-Jabar* 7. 2 (2016): 16–33.

<sup>17</sup>Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran," *Jurnal Keislaman & Peradaban* 5. 1 (2016).

perancangan media yang menyangkut, kompetensi atau tujuan materi/konten, dana dan aspek perancangan lainnya.

- b. Pengembangan, dalam tahap ini sudah dimulai prosedur pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- c. Evaluasi, yaitu tahap akhir untuk menilai media yang sudah dibuat, setelah melalui uji coba, revisi, dan kajian dengan pihak lain.<sup>18</sup>

Ada beberapa kriteria lain yang harus diperhatikan oleh pendidik saat akan memilih media yang hendak digunakan untuk pembelajaran, kriteria itu adalah:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau *generalisasi*.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran
- f. Mutu Teknis.<sup>19</sup>

## B. Video

### 1. Pengertian Video

Video merupakan teknologi perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan pengonstruksian urutan gambar diam melalui menyajikan adegan-adegan dalam gerak elektronik. Agnew dan Kellermen berpendapat bahwa video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar melalui ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>Zahara Mustika, *Ibid*, h 67.

<sup>19</sup>Azhari, "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah" *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 16.1 (2015) h 43–60.

<sup>20</sup>Hanifatul Mafazah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer* pada Mata Pelajaran Ekonomi', *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 6.4 (2017), 341.

Berdasarkan definisi di atas, dapat menyimpulkan bahwa video merupakan media penyalur pesan atau informasi melalui objek-objek seperti teks, gambar, grafik, dan suara untuk tujuan tertentu. Video juga kaya akan informasi dan tugas, apabila dimanfaatkan dalam penyampaian pembelajaran.

## **2. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video**

Tujuan pembelajaran menggunakan video yaitu:

- 1) Tujuan kognitif yaitu untuk mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak
- 2) Tujuan psikomotorik yaitu memperlihatkan contoh keterampilan gerak
- 3) Tujuan afektif yaitu untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka manfaat pembelajaran menggunakan video dapat memberikan pengalaman pengetahuan kepada peserta didik, memudahkan dalam mengontekstualkan materi pembelajaran, memudahkan pemberian materi yang berkesan dengan teknis, dan mengefektifkan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran.

## **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Vidio**

a. Media video memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata.
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

b. Media video juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1) Sebagian peserta didik kurang konsentrasi dalam pembelajaran

- 2) Sebagian peserta didik kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang ada pada video, karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah
- 3) Penjelasan dari video membuat peserta didik kurang menguasai materi secara rinci, karena dia harus mengingat rincian setiap sesi yang terdapat dalam video
- 4) Kurangnya penekanan dan pengulangan saat mengajar menggunakan media video.<sup>21</sup>

## C. Powtoon

### 1. Pengertian Powtoon

*Powtoon* adalah sebuah *website* yang memungkinkan pengguna membuat video pendek menggunakan fitur-fitur, bank elemen yang tersedia yang telah dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga.<sup>22</sup> Tampilan *Powtoon* mirip dengan *Power Point*, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna. *Powtoon* yang memiliki berbagai fitur-fitur pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan guru merencanakan materi video yang akan diproduksi.<sup>23</sup>

*Powtoon* adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup>Hamdan Husein Batubara, Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran SD/MI". *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2 No.1 (2016), h. 65

<sup>22</sup>Marcelo Rioseco, Frano Paukner, And Bruno Ramirez, "Incorporating Powtoon As Learning Activity Into A Course On Technological Innovations As Didactic Resources For Pedagogy Programs,"*International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)* 12.06 (2017): 120.

<sup>23</sup>Powtoon, "Powtoon – Brings Awesomeness To Your Presentations" Powtoon Ltd, 2017.

<sup>24</sup>Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, And Sulkipani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan,"*Jurnal Civics*, 2018.



*Powtoon* adalah layanan secara online dapat diakses gratis maupun berbayar dan fitur yang diberikan rinci dan lengkap sehinggalebih mudah dalam menyampaikan informasi karena pembuatan yang mudah sebagai paparan yang memiliki animasi menarik diantaranya animasi-animasi benda, gerakan menulis dengan beragam karakter tangan, kartun, dan efek transisi yang lebih nyata dan hidup, hal ini dapat berdampak bagi peserta didik menjadi lebih tertarik dan tidak bosan.<sup>25</sup>

Proses pembuatan video memerlukan spesifikasi perangkat keras atau laptop/komputer yang dapat digunakan untuk merancang/mengolah video dengan *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- a. RAM : minimal 1 GB
- b. VGA : On Board
- c. Koneksi internet yang stabil

Penayangan hasil video yang sudah dibuat dengan *Powtoon* sebagai videoanimasi dapat menggunakan laptop/komputer, ataupun ponsel genggam yang sudah didukung untuk memutar video.

## 2. Manfaat Powtoon

Manfaat media pembelajaran *Powtoon* (*video player*) sebagai berikut:

- a. Media *Powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, film, bingkai, dan gambar.
- c. Media *Powtoon* dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.

---

<sup>25</sup>Khusnul Basriyah And Dwi Sulisworo, "Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika", 2018, 5.

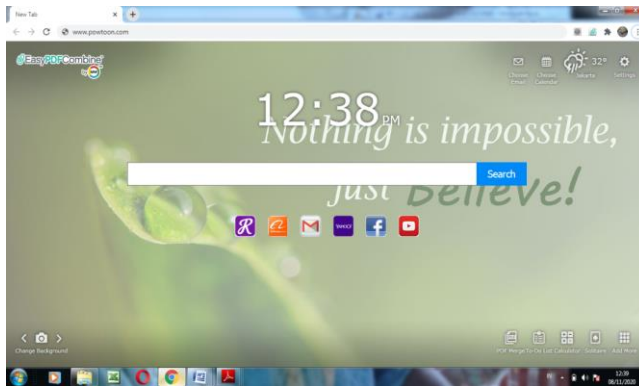
- d. Media *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, serta mendorong kegairahan belajar, memungkinkan terjadi interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.<sup>26</sup>

### 3. Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon

*Powtoon* adalah aplikasi untuk membuat video, tetapi disini peneliti memanfaatkan untuk membuat video pembelajaran tematik, dalam video ini berisi tentang materi yang berisikan tentang berbagai pekerjaan yang akan disampaikan.

Langkah-langkah dalam membuka *Powtoon* adalah sebagai berikut yaitu:

- 1) Membuka aplikasi *web browser*, kemudian kunjungi alamat: [www.Powtoon.com](http://www.Powtoon.com)

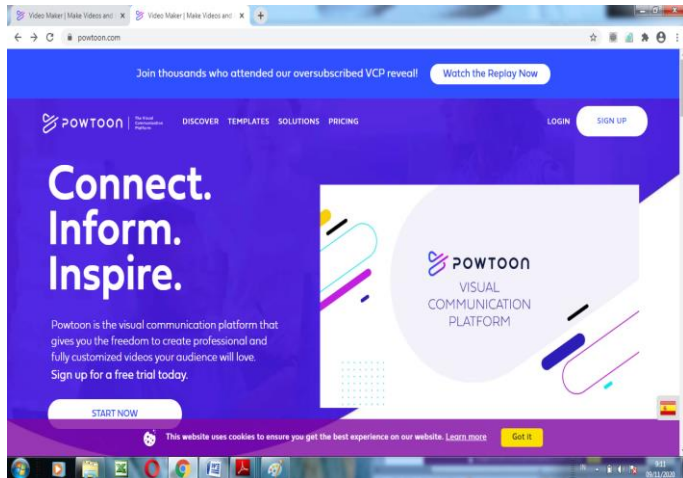


**Gambar 2.1 Tampilan Web Browser : Google**

- 2) Maka akan ditampilkan pada gambar di bawah ini, untuk memulai *powtoon* klik LOGIN.

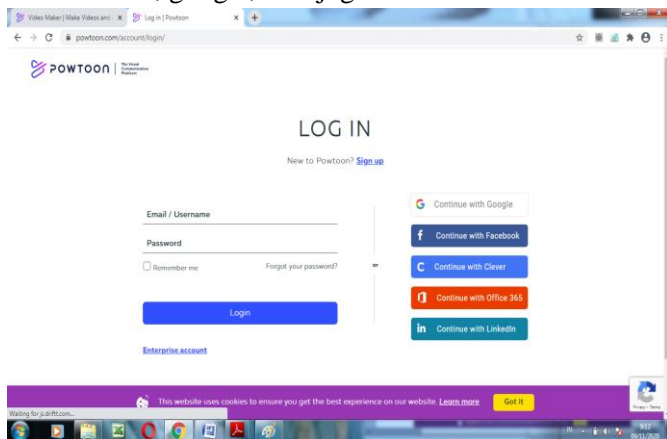
---

<sup>26</sup>Yanuari Dwi Puspitarini, Muhammad Akhyar, And Djono, "Development Of Video Media Based On *Powtoon* In Social Sciences", *International Journal Of Educational Research Review*, April 1, 2019, 198–205.



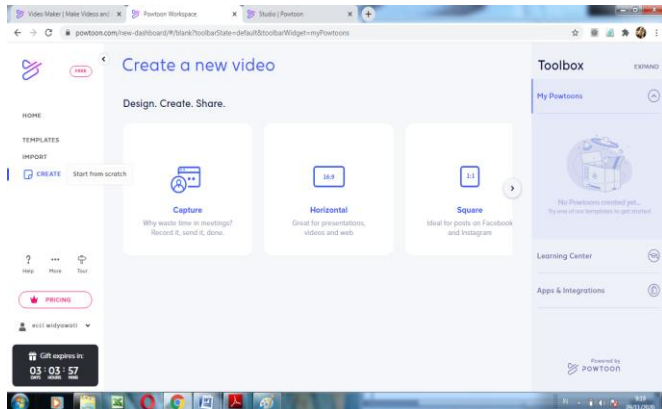
**Gambar 2.2 Tampilan Pada Website Powtoon**

- 3) Melakukan registrasi atau pendaftaran melalui facebook, google, bisa juga melalui IN



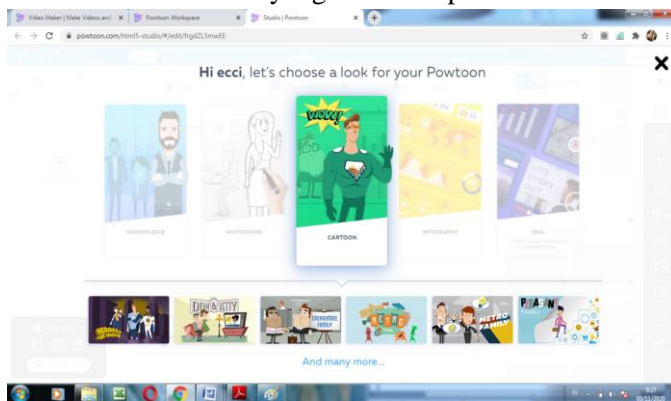
**Gambar 2.3 Tampilan untuk Login**

- 4) Penulis melakukan login melalui google
- 5) Setelah itu masukkan alamat e-mail dan sandinya
- 6) Setelah itu akan tampil gambar seperti dibawah ini



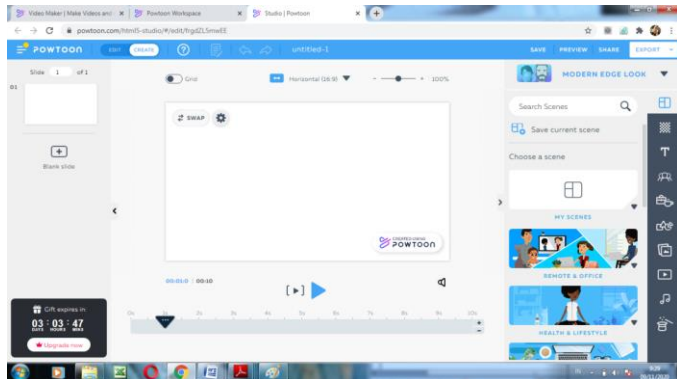
**Gambar 2.4 Tampilan Untuk memilih Create**

- 7) Lalu pada kata create di klik dan penulis memilih yang horizontal
- 8) Setelah itu akan tampil gambar seperti di bawah ini, lalu klik satu tema yang akan kita pilih



**Gambar 2.5 Tampilan Untuk Memilih Tema**

- 9) Setelah itu akan ada tampilan seperti powerpoint, disinilah tempat area kerja pada powtoon.



**Gambar 2.6 Tampilan fitur kerja Powtoon**

10) Setelah selesai membuat videonya dapat kita save, lalu kita publish atau upload ke youtube.

#### **4. Kelebihan dan Kelemahan Powtoon**

a. Adapun kelebihan pembelajaran Powtoon ini yaitu:

- 1) Mencakup segala aspek indera
- 2) Penggunaannya praktis
- 3) Dapat digunakan dalam kelompok besar
- 4) Lebih variatif dan meningkatkan motivasi dalam belajar
- 5) Dapat memberikan feedback atau interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didiknya.

b. Kelemahan pembelajaran powtoon yaitu:

- 1) Bergantung kepada sambungan internet
- 2) Apabila internet tidak stabil atau terputus maka powtoon akan mengulang kembali ke awal.
- 3) Harus mahir dalam menggunakannya.<sup>27</sup>

### **D. Pembelajaran Tematik**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Dalam Kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan

<sup>27</sup>One, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah," *Jurnal Ekonomi Fkip Untan Pontianak* 1.1 (2017): 3.

dalam Kurikulum Tahun 2006 (KTSP) pembelajaran tematik dilaksanakan dikelas I sampai III. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.<sup>28</sup>

Secara langsung guru harus dapat menggabungkan pelajaran-pelajaran yang telah dipilih. Sedapat mungkin guru harus menghubungkan tema yang akan digunakan dengan mata pelajaran yang ditentukan. Disini siswa siswa dituntut untuk berpikir sendiri sebelum ada penjelasan guru untuk mengetahui pengalaman awalnya.

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah.<sup>29</sup>

Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran tingkat sekolah dasar karena memiliki karakteristik menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk

---

<sup>28</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori Praktik Dan Penilaian)*, 2015.h 139

<sup>29</sup>Kadir and Hanun Asroah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).h 1



dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari.<sup>30</sup>

Dipahami bahwa pembelajaran tematik tidak hanya memakai satu mata pelajaran saja. Melainkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema yang mencakup semua mata pelajaran bersangkutan. Hal ini sangat jelas akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan berpikir sendiri dalam menemukan hasil dari permasalahan.

## 2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Kemendikbud menjelaskan tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam dunia nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.

---

<sup>30</sup>Mohammad Syarifuddin, 'Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta', *Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 02.2 (2017), 140.

- h. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.<sup>31</sup>

### 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa.

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- b. Memberikan pengalaman langsung.

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

- c. Pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas.

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal

---

<sup>31</sup>Dliyaul Millah and Noor Sulaiman Syah, 'Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif Di Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Barongan Kudus', *Jurnal Elementary*, 5.2 (2017), 260–61.

ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat Fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- g. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- h. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.<sup>32</sup>

#### **4. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik**

##### **a. Keunggulan Pembelajaran Tematik**

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Dapat mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- 2) Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- 3) Anak didik mampu terlihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai saran atau alat, bukan tujuan akhir.

---

<sup>32</sup>Rusman.*ibid.* h 258-259.

- 4) Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan penguasaan anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.
- 5) Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

#### **b. Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik selain mempunyai keunggulan-keunggulan juga mengandung kelemahan-kelemahan. Kelemahan yang menyolok dalam pembelajaran tematik antara lain:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- 2) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- 3) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa *session*. Pada tiap *session* dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup>Kadir. Hanun Asrohah. *ibid.* h 26-27

## E. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Bastiar Ismail Adkhar dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dish Labschool Unnes” dan hasil penelitian ini dimulai dari tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi, validasi, implementasi di sekolah yang diteliti kemudian dievaluasi. Media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas II SD mata pelajaran IPA pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan di SD LABSCHOOL UNNES.<sup>34</sup>
2. Penelitian yang dilakukan Siti Musarofah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an Dengan *Output Youtube*” dan hasil penelitiannya adalah para validator mengenai media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan *output YouTube* berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli agama didapatkan persentase sebesar 85,27%, 90,41%, 83,75% dengan kategori sangat baik dan interpretasi respon guru sebesar 83,64% dengan kategori sangat setuju, sehingga media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan *output YouTube* sangat baik digunakan pada proses pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan *output YouTube* sangat setuju dengan persentase rata-rata dalam uji coba kelompok kecil

---

<sup>34</sup>Bastiar Ismail Adkhar, ‘Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam DISD LABSCHOOL UNNES’ (Universitas Negeri Semarang Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, 2016), 122.

diperoleh skor rata-rata yakni 74,01% dan dalam ujicoba lapangan diperoleh skor rata-rata yakni 81,30%.<sup>35</sup>

3. Penelitian yang dilakukan Rio Dwi Andana Adi Massana dengan judul “Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan”. Dan hasil penelitiannya adalah penilaian ahli media memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,8 dan presentasi 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi materi dilakukan dosen ahli dalam bidang pragmatik. Penilaian ahli materi memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,3 dan presentasi 86% dengan kategori “Sangat Layak”.<sup>36</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti diatas terbukti bahawa aplikasi Powtoon yang efektif dan efisien menunjang respon yang baik dari peserta didik, namun pengembangan oleh para ahli diatas belum ada yang meneliti terkait pengembangan powtoon pada pembelajaran tematik, sehingga menurut peneliti aplikasi Powtoon yang memiliki banyak fitur didalamnya akan bermanfaat dalam proses pembelajaran tematik bagi peserta didik. Peneliti akan mencoba penelitian dengan judul pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI.

## **F. Kerangka Berfikir**

Pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan mengenai Pra Penelitian bahwasanya pada harapan proses pembelajaran peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan, yang diduga karena pembelajarannya kurang

---

<sup>35</sup>Siti Musarofah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat AL-QURAN DENGAN OUTPUT YOUTUBE’ (UIN Raden Intan Lampung Program Studi Pendidikan Fisika, 2019), 83.

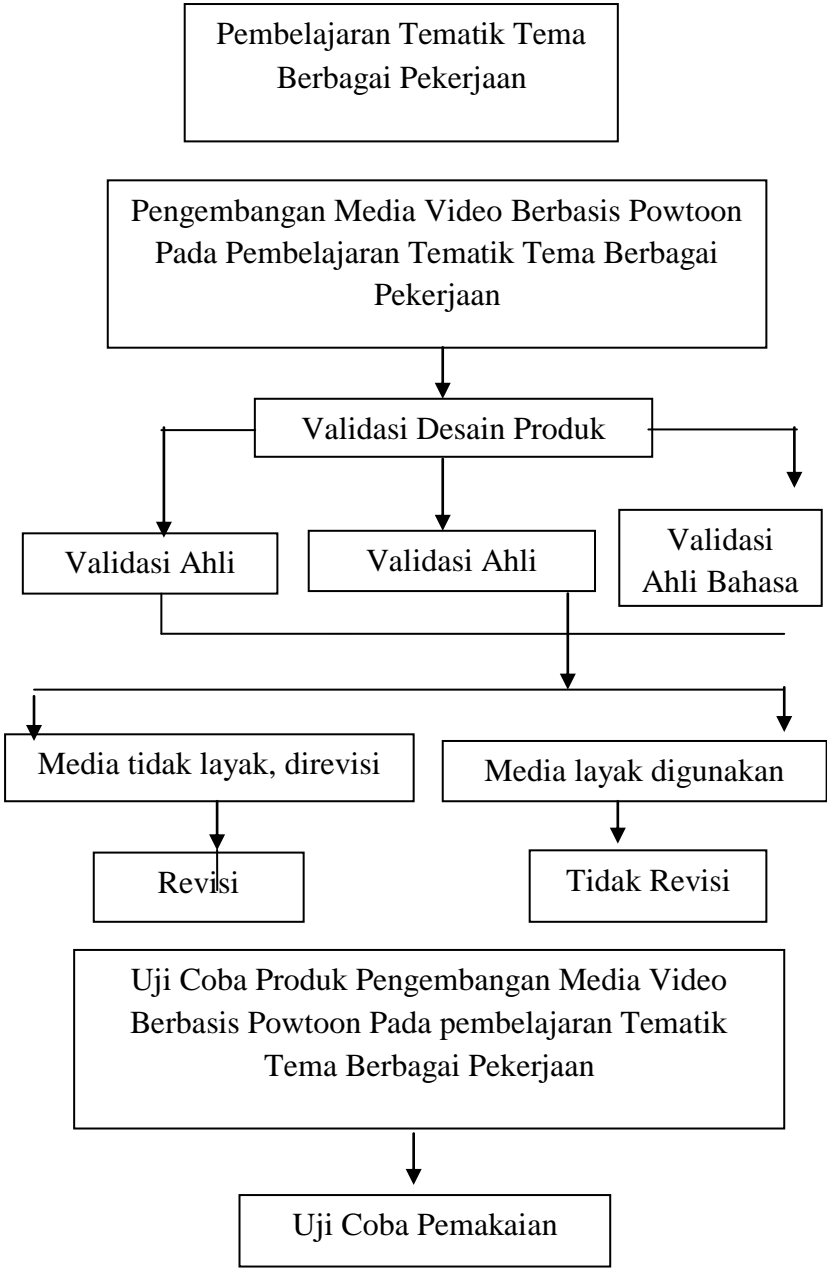
<sup>36</sup>Rio Dwi Andana Adi Massana, ‘Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan’ (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2020), 97.



mearik dan para guru hanya mengandalkan buku pedoman yang tersedia dari pemerintah tanpa adanya inovasi lan untuk mengembangkan media pembelajaran. Dengan berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori dan hasil penelitian yang relevan diatas maka diperlukan solusi yang tepat dengan cara mengembangkan suatu media yang tidak membuat peserta didik merasa bosan dengan peroses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan suatu video pembelajaran berbasis powtoon pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan.

Pengembangan video pembelajaran dengan berbasis powtoon peneliti pertama mempelajari potensi dan masalah yang didapat, kedua mengumpulkan data yang mendukung, ketiga mendesain produk, keempat validasi desain dengan beberapa ahli yaitu ahli media, bahasa, dan materi, untuk mengetahui keakuratan isi video pembelajaran, kelima perbaikan desain produk yang telah divalidasi dan produk di uji cobakan di lapangan. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti bertujuan mengembangkan suatu video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik sebagai kebutuhan peserta didik agar lebih baik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam memahami pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan.

Dibawah in rangka berfikir penelitian yang didesain dalam bentuk gambar, yaitu sebagai berikut:



**Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berfikir**

## DAFTAR PUSTAKA

- A Gunaydin Serpil, A Karamete Aysen, 'Material Development to raise Awareness of Using Smart Boards Powtoon' *Jurnal of Contemporary Education University, Turkey European*, 15 (2016), 116
- Adkhar Bastiar Ismail, 'Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam DISD LABSCHOOL UNNES' (Universitas Negeri Semarang Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, 2016), 122.
- Al Et Anwar Chairul, 'The Effectiveness Of Islamic Religious Education In The Universities The Effects On The Students Characters In The Era Of Industry 4.0', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 3 (2018), 87
- Al-Qur'an, 'Tajwid Dan Terjemah' (surah Al-Baqarah ayat 31).
- Andrianti Yeni And L R Retno Susanti, 'Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah', N.D. 11.
- Apriansyah Ridwan Muhammad, Sambowo Adi Kusno, Maulana Arris, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta' *Jurnal Pendidikan*, 9 (2020), 8
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, 2018 h 3
- Azhari, 'Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah' *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 16 (2015), 43–60

Basriyah Khusnul And Dwi Sulisworo, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika, 2018, 5.

Batubara Hamdan Husein, Dessy Noor Ariani, “Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran SD/MI”. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2 (2016), 65

Febriani Yuyun dan Donna Boedi Maritasari, ‘Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas 1 SD’, *Jurnal Education* 10 (2015), 282.

Hasanah Umrotul dan Nulhakim Lukman, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis’, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan IPA*, 1 (2015), 92

Juliana Pipit Ika, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Powtoon Dengan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII Smp’, 2018, 12.

Kadir and Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).h 1

Mafazah Hanifatul, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer* pada Mata Pelajaran Ekonomi’, *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi* 6 (2017), 341.

Maimunah, ‘Metode Penggunaan Media Pembelajara’, *Jurnal Keislaman & Peradaban* 5 (2016).

Massana Rio Dwi Andana Adi, ‘Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan’ (Universitas Sanata Dharma

Yogyakarta Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2020), 97.

Masykur Rubhan, Nofrizal, Syazali.M, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Matematika degan *Micromedia Flash*’, *Jurnal Pendidikan Matematika*, (2017), 17

Miarso Yusuf, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, 2015 h 392

Millah Dliyaul and Noor Sulaiman Syah, ‘Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif Di Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Barongan Kudus’, *Jurnal Elementary*, 5 (2017), 260–61

Musarofah Siti, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat AL-QURAN DENGAN OUTPUT YOUTUBE’ (UIN Raden Intan Lampung Program Studi Pendidikan Fisika, 2019), 83.

Mustika Zahara, ‘Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif, *Jurnal Ilmiah Circuit* 1 (2015), 64-77

Nanni Alexander, ‘Teaching English Trought the Use of Cloud-Based Animation Software Powtoon’ *TESOL Journal*, 2 (2015), 2

Nurdiansyah Edwin, Emil El Faisal, And Sulkipani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan,”*Jurnal Civics*, 2018.

One, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah,”*Jurnal Ekonomi Fkip Untan Pontianak* 1. (2017) 3.

Powtoon, "Powtoon – Brings Awesomeness To Your Presentations" Powtoon Ltd, 2017.

Prasty Hendra Gede I, at.al, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Model ADDIE Untuk Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015 Di SMPN 1 Banjar', *Jurnal E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 3.1 (2015) 2.

Puspitarini Yanuari Dwi, Muhammad Akhyar, And Djono, "Development Of Video Media Based On Powtoon In Social Sciences", *International Journal Of Educational Research Review* 1, 2019, 198–205.

Rioseco Marcelo, Frano Paukner, And Bruno Ramírez, "Incorporating Powtoon As Learning Activity Into A Course On Technological Innovations As Didactic Resources For Pedagogy Programs," *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)* 12 (2017) 120.

Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori Praktik Dan Penilaian)*, 2015.h 139

Sari Komala Fiska, 'Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/2016, *Jurnal Al-Jabar* 7 (2016) 16-33

Satria Rangga Gading, Dimas Aulia Trianggana, dan Dewi Surianti, 'Pembuatan Film Pendek Action Format 3D yang Berjudul *War of Machine* Menggunakan Autodesk 3DS MAX', *Jurnal Media Infotama*, 11 (2015), 61.

Sudjono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h. 43

- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 2.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, RnD* (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 404.
- Suryani Nunuk, Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 2019 h 3
- Syarifuddin Mohammad, 'Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta', *Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 02 (2017), 140.
- Wekke Suardi ismail and Astuti Windi Ridha, 'Kurikulum 2013 Di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi Di wilayah Minoritas Muslim', *Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 02 (2017), 34
- Yuberti, 'Peran Teknologi Pendidikan Islam pada Era Global', *Akademika*, 20 (2015), 137